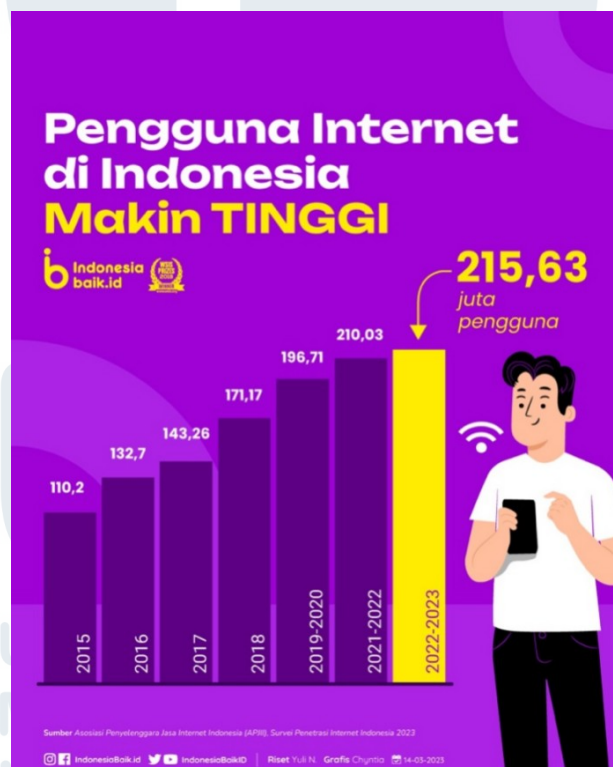


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman modern, teknologi sudah semakin canggih. Hal ini ditandai dengan kemunculan internet sebagai salah satu alat yang memudahkan manusia untuk mengakses sesuatu dan berkomunikasi. Karena banyaknya kemudahan yang diberikan, internet dijadikan sebagai sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan Internet saja, kita bisa menjangkau masyarakat secara luas dan mengetahui *update* dari seluruh wilayah di dunia.



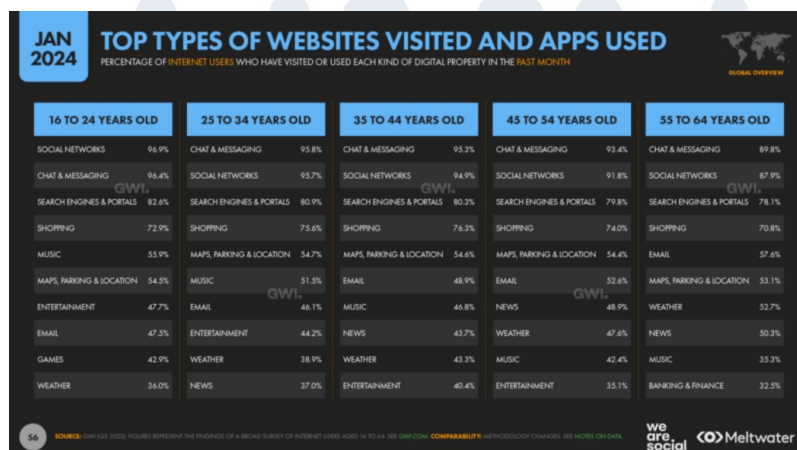
Gambar 1.1 Data Pengguna Internet di Indonesia

Data hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet mencapai 215,53 juta orang yang dimana sebelumnya hanya 210,03 juta orang. Maka dari itu, terjadi peningkatan sebanyak 2,67%. Dimana peningkatan ini menunjukkan adanya efisiensi dalam penggunaan internet sehingga

menyebabkan meningkatnya pengguna internet dari tahun ke tahun. Perkembangan internet membawa banyak sekali perubahan dalam kehidupan masyarakat. Salah satunya adalah media sosial.

Pada saat ini, media sosial merupakan hal yang seringkali menjadi perbincangan bagi masyarakat. Media sosial seakan sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat karena dianggap penting. Dengan menggunakan media sosial, kita bisa mengenal dan menjangkau masyarakat secara luas tanpa ada batas waktu dan jarak. Selain itu, kita juga berbagi tentang kegiatan kita atau hobi kita dan juga membangun relasi baru. Dengan itu, masyarakat bisa menggunakan internet dengan berbagai cara, bergantung pada kebutuhannya masing-masing.

Media sosial menjadi tempat yang sangat populer dimana lebih dari 97% masyarakat di dunia menggunakan media sosial. Pada umumnya, banyak generasi muda yang lebih sering mengakses *music platforms* dimana biasanya orang pada usia kerja akan lebih jarang menggunakan *music platforms*. Namun, dari data di bawah ini menunjukkan bahwa *social networks* dan *chat & messaging* menduduki peringkat 1 dan 2 dalam segala jenjang usia yang menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat menggunakan media sosial agar saling berhubungan dan membangun relasi.



Gambar 1.2 Data Pengguna Internet Dalam Mengakses Aplikasi

Berkembangnya media sosial yang begitu cepat dan pesat dikarenakan penggunaannya dari berbagai kalangan sehingga munculnya banyak platform aplikasi

media sosial. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), menyatakan bahwa 63 juta pengguna internet di Indonesia dan 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses media sosial.

Salah satu media sosial yang seringkali digunakan banyak kalangan masyarakat terutama anak muda yaitu Twitter. Tercatat ada 19,5 juta pengguna di Indonesia dari 500 juta pengguna global yang menggunakan Twitter berdasarkan data PT Bakrie Telecom (Kominfo, 2013). Twitter menjadi salah satu platform dalam berinteraksi dan berbagi minat yang sama. Seperti yang seringkali terlihat, twitter menjadi platform dalam menyampaikan aspirasi dengan *thread* atau banyak sekali penggemar kpop yang menggunakan Twitter untuk mendukung idolanya.

Akibat begitu besarnya jumlah pengguna Twitter, maka tidak lepas dari dampak yang diakibatkan pengguna Twitter yaitu dampak negatif maupun positif. Salah satu dampak *positive* penggunaan Twitter adalah tentunya memperluas relasi dengan berbagai orang dari manapun. Karena melalui Twitter, kita bisa bebas berinteraksi dengan siapa saja dan membagi cerita tentang kehidupan masing-masing. Selain itu, dampak *positive* Twitter adalah menjadi platform yang memberikan banyak informasi dengan cara yang mudah dimana kita bisa mendapatkan nya hanya dengan memasukan salah satu kata kunci pada informasi yang ingin kita ketahui. Di Twitter kita juga bias membuat *thread* yang dimaksudkan untuk membagi *tips and trick*, informasi dan tempat untuk menyuarakan suatu hal yang dirasa penting.

Adapun dampak *negative* dari twitter adalah masyarakat menjadi kecanduan karena di Twitter kita bisa mengeksplor apa saja sehingga memberi efek candu. Dampak *negative* ini juga bisa menjadi halangan kita dalam berkomunikasi dalam dunia nyata. Salah satunya adalah kita menjadi tertutup atau tidak mau berbaur diakibatkan merasa cukup mempunyai relasi dalam dunia maya serta merasa terpenuhi dengan adanya Twitter. Namun, Twitter telah menciptakan fenomena sosial yang sangat menarik perhatian. Dimana dikatakan bahwa media sosial bukan hanya sebagai tempat untuk membangun relasi, namun juga membentuk sebuah kebudayaan atau kebiasaan yang baru dimana memberi dampak secara signifikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media sosial secara terus menerus menjadi salah satu asalahan dalam kehidupan bersosialisasi dalam dunia nyata. Dimana munculnya budaya *anti-social*. Kondisi ini disebut dengan *alone together* yang disebabkan oleh media sosial menyebabkan kita menghiraukan apa yang ada disekitar kita (Turkle, 2011). Budaya ini tentu saja harus dihindari. Dimana ketika sedang berkumpul itu dalam keluarga, teman sekolah ataupun lingkungan kerja, sebagian orang menghindari komunikasi secara nyata namun membangun relasi dan menggunakan gawainya masing-masing.

Dalam mengeksplorasi literatur, (Spies Shapiro & Margolin, 2014) membahas bagaimana remaja menggunakan media sosial untuk membangun dan memelihara hubungan sosial mereka. Dimana remaja menganggap bahwa media sosial sebagai salah satu alat untuk menghubungkan dirinya dengan orang lain secara luas. Menggunakan sosial media juga kita bisa memelihara hubungan kita dengan cara sering berhubungan untuk menjaga sebuah hubungan yang sudah ada.

Sementara itu, (Baym, 2010) mengulas dampak teknologi terhadap hubungan interpersonal dan munculnya budaya *Alone Together*. Dimana tanpa disadari, hubungan interpersonal dalam dunia nyata menjadi terancam akibat adanya media sosial. Banyak masyarakat terutama remaja yang menganggap bahwa hubungan jarak jauh lebih menyenangkan dibandingkan hubungan secara nyata. Ini menyebabkan saat sekelompok orang berkumpul akan menyibukkan diri nya masing-masing pada media sosial sehingga menimbulkan budaya *Alone Together*.

Interaksi di Twitter khususnya pada praktik JBJB yang diartikan sebagai *join bareng* dimana pengguna Twitter akan *reply* atau berinteraksi dengan masyarakat lain. Praktik JBJB ini menciptakan sebuah fenomena atau budaya di mana interaksi virtual dianggap lebih menarik dan diutamakan daripada interaksi di dunia nyata. Ini disebabkan karena melalui media sosial kita bisa lebih menjangkau masyarakat secara luas dan kita juga bisa menentukan dengan siapa kita akan berinteraksi sehingga memungkinkan untuk mendapat lawan bicara dengan kesamaan minat. Hal ini dapat membentuk *social circle* yang terfokus pada platform tersebut.

Adanya konsekuensi sosial dari keterlibatan individu secara intens terhadap teknologi mencerminkan dinamika interaksi sosial di era digital, di mana

pengguna media sosial cenderung terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka tetap terhubung secara virtual, namun seringkali dapat meningkatkan rasa keterpisahan di dunia nyata. Konsep *Alone Together* menjadi semakin relevan dengan meningkatnya keterlibatan dalam aktivitas *online* yang dapat mengubah prioritas interpersonal dan mengarah pada isolasi sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana interaksi pengguna pada platform media sosial Twitter terhadap pembentukan budaya *Alone Together*. Saat ini, media sosial, khususnya Twitter, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari banyak individu, serta mengubah kebiasaan perilaku mereka secara signifikan. Dalam konteks Twitter, fenomena interaksi seperti JBBB (*join bareng*) menjadi representasi umum dari aktivitas pengguna yang saling berinteraksi melalui balasan terhadap *tweet-tweet* tertentu. Interaksi tersebut, baik yang bersifat positif maupun negatif, dapat memainkan peran penting dalam membentuk pola perilaku dan preferensi pengguna.

Dalam konteks tersebut, Twitter memberikan kesempatan bagi pengguna untuk memilih dan menentukan dengan siapa mereka berinteraksi, seringkali berdasarkan kesamaan minat. Hal tersebut dapat mengarah pada fenomena *Alone Together*, di mana pengguna lebih memprioritaskan hubungan sosial dalam dunia maya dibandingkan dengan interaksi di dunia nyata. Keberagaman interaksi dan kemampuan untuk memilih lawan bicara yang memiliki kesamaan minat menjadi salah satu faktor utama dalam terbentuknya fenomena tersebut.

Penelitian ini berhubungan dengan teori interaksi sosial yang menyatakan bahwa interaksi manusia dapat membentuk pola perilaku dan norma sosial. Melalui interaksi di Twitter, pengguna X terlibat dalam praktik *join bareng* (JBBB), di mana mereka saling merespon *tweet* satu sama lain. Teori lain yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah teori pilihan media dan seleksi sosial. Teori tersebut mengemukakan bahwa individu cenderung memilih media tertentu berdasarkan preferensi dan kebutuhan pribadi mereka. Di Twitter, pengguna dapat memilih dengan siapa mereka berinteraksi dan mengarahkan percakapan mereka ke topik yang sesuai dengan minat mereka. Hal tersebut dapat mengarah pada

terbentuknya kelompok-kelompok kecil dengan minat yang serupa, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan pengembangan budaya *Alone Together*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada bagaimana pembentukan budaya *alone together* di kalangan pengguna Twitter dalam interaksi pengguna di platform media sosial Twitter. Dengan masyarakat modern yang semakin terintegrasi dengan internet dan media sosial, khususnya Twitter yang digunakan oleh jutaan orang di Indonesia, menjadi penting untuk memahami dinamika interaksi sosial yang terjadi di platform digital dan bagaimana hal tersebut berdampak perilaku sosial penggunanya di dunia nyata. Data dari APJII dan KOMINFO menunjukkan bahwa penggunaan internet dan media sosial di Indonesia sangat tinggi, dengan Twitter menjadi salah satu platform utama. Hal tersebut menimbulkan fenomena sosial di mana pengguna cenderung lebih nyaman berinteraksi dalam dunia maya daripada berkomunikasi secara langsung, sehingga menciptakan kondisi *alone together*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis pembentukan budaya *alone together* yang diakibatkan oleh interaksi pengguna Twitter, dengan mengeksplorasi bagaimana dinamika sosial dan perilaku pengguna Twitter dalam praktik seperti JBJB. Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman tentang bagaimana media sosial, khususnya Twitter, dapat membentuk norma-norma sosial dan perilaku dalam masyarakat modern, serta implikasi dari fenomena tersebut terhadap hubungan interpersonal di dunia nyata. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai dinamika interaksi sosial di era digital dan kontribusinya terhadap fenomena sosial seperti *alone together*.

Oleh sebab itu peneliti tertarik dengan fenomena ini dan memberi judul “Pembentukan Budaya *alone Together* Dalam Interaksi Media Sosial Studi Fenomenologi Gen Z Pengguna Twitter di Jakarta”. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pembentukan budaya *alone together*.

1.2 Rumusan Masalah

Fenomena *alone together* yang muncul akibat interaksi di media sosial, khususnya Twitter, menjadi masalah yang layak diteliti karena menunjukkan pergeseran dalam cara individu menjalin hubungan sosial. Dengan 215,53 juta pengguna internet di Indonesia, media sosial telah menjadi sarana utama untuk berkomunikasi, membagikan informasi, dan membangun relasi. Namun ironisnya, semakin sering individu berinteraksi di media sosial, semakin besar pula potensi mereka untuk mengalami isolasi sosial dalam kehidupan nyata. Hal tersebut terjadi karena interaksi virtual dianggap lebih menarik dan mudah, sehingga memungkinkan individu untuk memilih dengan siapa mereka berinteraksi berdasarkan kesamaan minat, yang pada akhirnya dapat membatasi interaksi sosial langsung dan mendorong terbentuknya budaya *alone together*. Fenomena tersebut menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana interaksi di media sosial membentuk norma dan perilaku sosial, serta menjadikannya topik penelitian yang relevan dan penting untuk dipahami lebih mendalam.



1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan judul dan uraian konteks yang peneliti jabarkan diatas, maka peneliti menarik masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana pembentukan budaya *alone together* dalam interaksi pengguna Twitter pada gen Z?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini tentunya berkaitan dengan rumusan masalah yang dijabarkan. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pembentukan budaya *alone together* dalam interaksi pengguna Twitter pada gen Z .

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi kepada pembaca sebagai salah satu contoh penelitian terkait Pembentukan Budaya Alone Together diakibatkan interaksi pengguna media sosial terutama Twitter.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian yang disajikan di sini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk lebih memahami dan memecahkan permasalahan yang diangkat di bidang Ilmu Komunikasi, maka manfaat penelitian dapat memberikan masukan dan informasi pada pengguna Twitter mengenai pembentukan budaya *alone together*.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, dapat membantu khususnya mahasiswa ilmu komunikasi dalam lebih mengenali pembentukan sebuah budaya yang dinamakan *alone together* yang diakibatkan media sosial terutama twitter